

**PEMANFAATAN MEDIA BELAJAR IPS DALAM PROSES
PEMBELAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR
DI KECAMATAN JOMBANG KABUPATEN JOMBANG**

OLEH :

Drs. Dwi Sambada S.Pd

NIP. 131 832 927

**UNIVERSITAS TERBUKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIT PROGRAM BELAJAR JARAK JAUH SURABAYA
1996**

LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN MAGANG

1. a. Judul : Pemanfaatan Media Belajar IPS Dalam Proses Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Jombang Kabupaten Jombang.

b. Bidang Penelitian : Pendidikan

2. Peneliti

a. Nama : Drs. Dwi Sambada S.Pd
b. NIP : 131 832 927
c. Jenis Kelamin : Laki-laki
d. Pangkat/ Gol. : Penata Muda / IIIa
e. Jabatan : Asisten Ahli Madya PGSD
f. Unit Kerja : FKIP - UT DPK pada UPBJJ Surabaya

3. Pembimbing Penelitian

a. Nama : Drs. Sh. Poerwosarono
b. NIP : 130 057 665

4. Lokasi Penelitian : Jombang

5. Jangka Waktu : 3 bulan

6. Biaya Penelitian : Rp 350.000,00

(Tiga Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah)

Menyetujui,
Pembimbing Penelitian

Drs. Sh. Poerwosarono

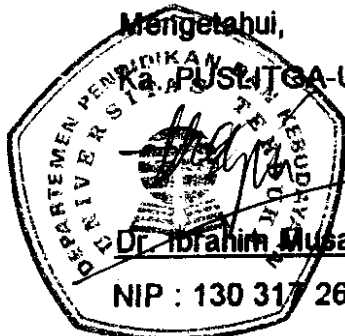
NIP : 130 057 665

Peneliti,

Drs. Dwi Sambada S.Pd

NIP : 131 832 927

Mengetahui,
Rektor FKIP-UT



Dr. Ibrahim Musa

NIP : 130 317 265

Dekan FKIP-UT

Drs. Udin S. Winataputra, MA

NIP : 130 367 151

ABSTRAK

**PEMANFAATAN MEDIA BELAJAR IPS DALAM PROSES
PEMBELAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN JOMBANG
KABUPATEN JOMBANG**

OLEH : DRS. DWI SAMBADA S.Pd

Keberhasilan pembangunan di bidang pendidikan tidak terlepas dari keberhasilan pendidikan dasar dibidang peningkatan mutu pendidikannya, baik dalam perencanaan maupun operasionalnya di dalam proses pengajaran.

Proses pengajaran atau pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan banyak komponen diantaranya tujuan, guru, siswa, materi, media dan evaluasi.

Media pengajaran sebagai salah satu komponen dalam proses pengajaran yang ketersediaannya "terbatas" perlu dimanfaatkan oleh pelaksana pendidikan (guru) secara optimal. Untuk menemukan gambaran yang akurat tentang kadar pemanfaatan media belajar khususnya IPS dalam proses pembelajaran siswa SD sekecamatan Jombang kabupaten Jombang maka penelitian ini perlu dilakukan.

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan ketersediaan media belajar IPS untuk membelajarkan siswa SD. Menemukan kadar pemanfaatan media belajar IPS dalam membelajarkan siswa SD. Disamping juga untuk menemukan upaya guru dalam mengatasi keterbatasan tentang media belajar IPS yang tidak tersedia di SD di kecamatan Jombang Kabupaten Jombang.

Sasaran penelitian ini adalah seluruh SD yang berada di Kecamatan Jombang sejumlah 64 SD Negeri. Karena populasi yang terlalu besar maka dalam penelitian ini menggunakan sampel sebesar 15 % atau sekitar 10 SD di Jombang.

Dengan penelitian ini diperoleh hasil dari 20 media yang tertulis dalam angket, hanya 16 macam media IPS yang maksimal dimiliki SD sekecamatan Jombang. Kadar pemanfaatan media belajar IPS secara umum untuk media grafis nilai cukup, media tiga dimensi nilainya kurang sekali, media proyeksi nilainya kurang sekali, dan media lingkungan nilainya baik sekali. Sedangkan untuk upaya untuk mengatasi media IPS yang tidak tersedia di SD untuk siswa kurang sekali, upaya guru kurang sekali dan upaya sekolah nilainya kurang.

Untuk selanjutnya disarankan perlu adanya penelitian lanjutan dengan instrumen yang lebih detail dengan memperhatikan kelemahan-kelemahan yang ada agar dapat menghasilkan generalisasi yang tepat.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, sehingga penelitian yang berjudul "PEMANFAATAN MEDIA BELAJAR IPS DALAM PROSES PEMBELAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN JOMBANG KABUPATEN JOMBANG" dapat peneliti selesaikan sesuai dengan rencana. Selanjutnya peneliti berharap semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat khususnya bagi peneliti sendiri dan pihak-pihak yang berkepentingan terutama pihak-pihak yang berkecimpung di dunia Pendidikan Dasar.

Namun begitu peneliti seperti kata pepatah "tak ada gading yang tak retak" sehingga penelitian ini masih banyak kekurangannya. Untuk itu bagi yang berminat dapat mengadakan penelitian lanjutan sehingga diperoleh hasil yang lebih baik.

Selanjutnya peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. H. Karjadi Mintaruen, MS, selaku Kepala UPBJJ-UT Surabaya.
2. Bapak Kakandepdikbudcam Jombang atas pemberian ijin penelitian.
3. Bapak Ibu Kepala Sekolah dan Bapak Ibu guru pengajar khususnya kelas III, IV, V, VI di Jombang.

4. Bapak Drs. Sh. Poerwosarono atas bimbingan dalam penyelesaian penelitian ini.
5. Semua pihak yang tak dapat kami sebutkan satu persatu.
Semoga kebbaikannya dapat balasan dariNya.

Jombang, September 1996

Peneliti

UNIVERSITAS TERBUKA

DAFTAR ISI

	HALAMAN
LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Pentingnya Penelitian	7
1.5. Ruang Lingkup Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1. Media Pengajaran	9
2.1.1. Pengertian Media Pengajaran	9
2.1.2. Jenis-jenis Media Pengajaran	10
2.1.3. Cara Memilih Media Pengajaran ...	20
2.2. Ilmu Pengetahuan Sosial	21
2.2.1. Pengertian Ilmu Sosial	21
2.2.2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial ..	22
2.2.3. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar	24
2.3. Manfaat Media Pengajaran Dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar	26
2.3.1. Dari Segi Siswa Yang Belajar	27

2.3.2. Dari Segi Tujuan	28
2.3.3. Dari Segi Materi	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
3.1. Desain Penelitian	29
3.2. Penelitian Populasi	29
3.3. Prosedur dan Instrumen Pengumpulan Data.	32
3.3.1. Prosedur	32
3.3.1.1. Tahap Persiapan	32
3.3.1.2. Tahap Pelaksanaan Penelitian	32
3.3.1.3. Tahap Pelaporan Hasil Penelitian	32
3.3.2. Instrumen Pengumpulan Data	32
3.4. Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
4.1. Prosedur Penelitian	34
4.1.1. Persiapan Penelitian	34
4.1.1.1. Persiapan Instrumen & Observasi.....	34
4.1.1.2. Prosedur Administrasi Penelitian	35
4.1.2. Pengumpulan Data	35
4.1.3. Penyusunan Data	35
4.1.3.1. Editing	36
4.1.3.2. Klasifikasi	36

4.1.3.3. Tabulasi	36
4.1.4. Analisis dan Penafsiran Data	36
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian	37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
5.1. Kesimpulan	64
5.2. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN-LAMPIRAN	69

UNIVERSITAS TERBUKA

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman:
1.1. Ruang Lingkup Penelitian	8
4.1. Ketersediaan Media Belajar IPS di SD sekecamatan Jombang	38
4.2. Prosentase Kadar Pemanfaatan Media Belajar IPS-SD Kelas III kec. Jombang	40
4.3. Prosentase Kadar Pemanfaatan Media Belajar IPS-SD Kelas III kec. Jombang	41
4.4. Prosentase Kadar Pemanfaatan Media Belajar IPS-SD Kelas III kec. Jombang	42
4.5. Prosentase Kadar Pemanfaatan Media Belajar IPS-SD Kelas III kec. Jombang	43
4.6. Prosentase Kadar Pemanfaatan Media Belajar IPS-SD Kelas IV kec. Jombang	44
4.7. Prosentase Kadar Pemanfaatan Media Belajar IPS-SD Kelas IV kec. Jombang	45
4.8. Prosentase Kadar Pemanfaatan Media Belajar IPS-SD Kelas IV kec. Jombang	46
4.9. Prosentase Kadar Pemanfaatan Media Belajar IPS-SD Kelas IV kec. Jombang	47
4.10. Prosentase Kadar Pemanfaatan Media Belajar IPS-SD Kelas V kec. Jombang	48
4.11. Prosentase Kadar Pemanfaatan Media Belajar IPS-SD Kelas V kec. Jombang	49
4.12. Prosentase Kadar Pemanfaatan Media Belajar IPS-SD Kelas V kec. Jombang	50
4.13. Prosentase Kadar Pemanfaatan Media Belajar IPS-SD Kelas V kec. Jombang	50
4.14. Prosentase Kadar Pemanfaatan Media Belajar IPS-SD Kelas VI kec. Jombang	51
4.15. Prosentase Kadar Pemanfaatan Media Belajar IPS-SD Kelas VI kec. Jombang	52

4.16	Prosentase Kadar Pemanfaatan Media Belajar IPS- SD Kelas VI kec. Jombang	53
4.17	Prosentase Kadar Pemanfaatan Media Belajar IPS- SD Kelas VI kec. Jombang	54
4.18	Upaya Mengatasi Media yang tidak tersedia di SD kelas III Kec. Jombang	55
4.19	Upaya Mengatasi Media yang tidak tersedia di SD kelas IV Kec. Jombang	58
4.20	Upaya Mengatasi Media yang tidak tersedia di SD kelas V Kec. Jombang	60
4.21	Upaya Mengatasi Media yang tidak tersedia di SD kelas VI Kec. Jombang	62

UNIVERSITAS TERBUKA

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Nasional merupakan bagian integral dari sistem pembangunan nasional. Sebagai salah satu sub sistem pembangunan nasional, bidang pendidikan mempunyai peranan yang strategis. Sumber daya manusia adalah garapan pokok bidang pendidikan. Manusia sebagai obyek dan sekaligus sebagai subyek pelaku, baik pendidikan maupun pembangunan merupakan faktor penentu. Jika sumber daya manusia baik dan tinggi kualitasnya, maka proses pembangunan lebih terdukung pelaksanaannya, dan hasil pembangunan lebih dapat dimanfaatkan sesuai dengan harapan. Sebaliknya jika sumber daya manusia rendah kualitasnya maka akan memperbesar hambatan-hambatan dalam pelaksanaan maupun pemanfaatan hasil-hasil pembangunan.

Sebagai kegiatan sistematis, pelaksanaan pendidikan senantiasa dihadapkan pada berbagai macam permasalahan. Sebagai alternatif pemecahan terhadap masalah yang muncul dapat disusun secara kronologis berdasarkan pertimbangan-pertimbangan teoritis maupun kondisi obyektif yang mewarnainya. Kendatipun demikian, tidak jarang permasalahan yang muncul bersifat dilematis, sehingga upaya menyusun prioritas pemecahannya merupakan pekerjaan yang rumit dan kompleks.

Permasalahan pendidikan adalah permasalahan pembangunan secara menyeluruh. Penanganan terhadap permasalahan pendidikan dilakukan secara terpadu bersama-sama dengan sektor pembangunan lainnya. Secara konseptual penanganan terhadap pembangunan untuk semua sektor diformulasikan dalam bentuk Garis-garis Besar Haluan Negara (GBHN). Secara teknis rumusan GBHN menggunakan bahasa prioritas program. Rumusan-rumusan yang tertuang secara eksplisit cenderung diartikan sebagai prioritas program, sedangkan pesan yang dapat ditangkap dari setiap rumusan utamanya yang mempunyai kaitan logis tetap mendapatkan penanganan meskipun tidak berkedudukan sebagai program yang mendapatkan penanganan utama.

Rumusan-rumusan yang tertuang didalam GBHN utamanya yang memuat program-program prioritas senantiasa berkembang dan disempurnakan dari waktu ke waktu. Untuk sektor pendidikan sebagaimana diformulasikan dalam GBHN dalam setiap periode pembangunan, khususnya pendidikan dasar dapat dipaparkan program-program prioritasnya sebagai berikut : "Titik berat program pendidikan diletakkan pada perluasan pendidikan dasar dalam rangka mewujudkan pelaksanaan wajib belajar yang sekaligus memberikan ketrampilan yang sesuai dengan kebutuhan lingkungannya..."(GBHN, 1978). Berdasarkan rumusan tersebut dapat ditegaskan bahwa masalah kuantitas merupakan bidang garapan yang mendapatkan perhatian utama. "Titik berat pembangunan pendidikan diletakkan

pada peningkatan mutu dan perluasan pendidikan dasar dalam rangka mewujudkan dan memantapkan pelaksanaan wajib belajar...(GBHN, 1983). Berbeda dengan yang pertama, untuk periode ini kuantitas dan kualitas ditempatkan sejajar sebagai bidang garapan yang mendapatkan perhatian utama. Selanjutnya lebih dimantapkan dengan rumusan : "Titik berat pembangunan pendidikan diletakkan pada peningkatan mutu setiap jenjang dan jenis pendidikan serta perluasan kesempatan belajar pada jenjang pendidikan menengah....(GBHN,1988). Rumusan ini semakin mempertegas akan penting dan urgennya pencapaian dan atau peningkatan kualitas pendidikan untuk segera diilhtiarkan, dan secara kronologis menjadi tumpuan utama.

Memersoalkan kuantitas pendidikan pada hakekatnya adalah memersoalkan pola pelaksanaan pengajaran sebagai ujung tombaknya. Betapapun baiknya suatu perencanaan hasil akhirnya bergantung pada pola operasionalnya didalam proses pengajaran.

Proses pengajaran atau proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan banyak komponen. Komponen-komponen tersebut diantaranya tujuan sebagai pengendali, guru yang bertindak selaku pengolah, siswa selaku pelaku utama, materi yang berfungsi mewarnai isi kajiannya, media yang lebih memperjelas penguasaan konsep, dan evaluasi yang berperan menetapkan hasil belajarnya.

Proses pembelajaran dalam suatu proses komunikasi. Didalam proses

komunikasi terjadi melalui tahapan-tahapan : memformulasikan gagasan/pesan. Dalam tahap ini komunikator/sumber pesan merakit sejumlah pesan yang akan disalurkan menurut pola-pola tertentu yang diyakini tepat. Tahap kedua ialah melakukan penyandian terhadap pesan yang akan disalurkan. Pada tahap ini dilakukan pemilihan simbol-simbol yang akan digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan. Tahap ketiga ialah menyampaikan pesan. Pada tahap ini pesan disalurkan dari komunikator kepada komunikan. Tahap keempat ialah diterima dan dipecahkan simbol-simbol/sandi-sandinya oleh komunikan. Dan tahap kelima pesan diserap menjadi milik komunikan.

Menjadi harapan semua bahwa komunikasi dapat berjalan efektif. Komunikasi yang efektif ditandai keseimbangan/keselarasan antara jumlah pesan yang disalurkan dari komunikator dengan jumlah pesan yang berhasil diserap dan dimiliki oleh komunikan. Sering terjadi pesan yang dilancarkan oleh komunikator tidak sama dengan yang diterima oleh komunikan, baik secara kuantitas maupun secara kualitasnya. Hal ini disebabkan adanya gangguan dalam proses komunikasi itu sendiri. Sudjana dan Rivai (1989 : 33) mengutarakan bahwa :

"Gangguan didalam komunikasi tidak hanya merupakan hal-hal yang biasa mengganggu mutu signal saja, tetapi juga meliputi pelbagai sumber didalam komunikasi. Gangguan bisa berasal dari sumber komunikasi sendiri, dapat juga dari pesan yang disampaikan atau berasal dari saluran yang digunakan, juga bisa berasal dari penerima pesan komunikasi. Gangguan didalam proses komunikasi dapat juga datang dari lingkungan tempat berlangsungnya komunikasi, misalnya

udara disekitar ruangan panas, penerangan yang tidak memadai, suara yang gaduh karena bercakap-cakap keras. Didalam proses belajar mengajar, gangguan dapat berasal dari guru (sumber) disebabkan oleh gagap : ah, anu, eh ndan lain-lain ucapan yang tak berarti. Gangguan yang berasal dari penerima pesan yang disebabkan oleh daya tangkap penerima yang rendah, tiadanya motivasi, rasa lelah dan mengantuk, dan lain-lain".

Berdasarkan uraian tentang proses komunikasi diatas tidak terkecuali komunikasi dalam proses pembelajaran, terdapat banyak peluang terjadinya gangguan yang membuat komunikasi tidak efektif. Gangguan-gangguan ini akan melemahkan proses belajar siswa dalam pelajaran, yang pada gilirannya akan memperlemah hasil belajar yang dicapainya.

Diantara cara yang dapat digunakan untuk mengatasi gangguan dalam proses komunikasi untuk kepentingan pembelajaran adalah penggunaan media pengajaran. "Penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar sampai pada kesimpulan , bahwa proses dan hasil belajar para siswa menunjukkan perbedaan yang berarti antara pengajaran tanpa media dalam pengajaran dalam proses pengajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pengajaran" (Sudjana dan Rivai, 1991:3).

Media pengajaran bukanlah sesuatu yang baru dikenal di dalam dunia pendidikan di Indonesia. Meskipun tidak "lengkap", dengan segala keterbatasannya. Mengingat fungsinya yang sangta strategis dalam proses membelajarkan siswa, ketersediaannya yang relatif "terbatas" sudah

sewajarnya jika para pelaksana pendidikan (guru) memanfaatkannya secara optimal. Untuk menemukan gambaran yang akurat tentang kadar pemanfaatan media pengajaran khususnya untuk kepentingan pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam proses pembelajaran siswa di Sekolah Dasar sekecamatan Jombang kabupaten Jombang maka penelitian ini perlu dilakukan.

1.2. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menjawab masalah-masalah sebagai berikut :

1. Media belajar IPS apa saja yang tersedia di Sekolah Dasar sekecamatan Jombang kabupaten Jombang ?
2. Bagaimana kadar pemanfaatan media belajar IPS yang tersedia di Sekolah Dasar sekecamatan Jombang kabupaten Jombang ?
3. Bagaimana guru mengatasi kebutuhan akan media belajar IPS yang tidak tersedia di Sekolah Dasar sekecamatan Jombang kabupaten Jombang ?

1.3. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menemukan kadar pemanfaatan media belajar IPS untuk kepentingan membelajarkan siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Jombang Kabupaten Jombang. Secara khusus penelitian ini bertujuan ,

1. Menemukan ketersediaan media belajar IPS untuk membelajarkan siswa di Sekolah Dasar .
2. Menemukan kadar pemanfaatan media belajar IPS dalam membelajarkan siswa Sekolah Dasar.
3. Menemukan upaya guru dalam mengatasi kebutuhan akan media belajar IPS yang tidak tersedia di Sekolah Dasar.

1.4. Pentingnya Penelitian

Temuan empirik yang diperoleh dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada pihak-pihak sebagai berikut :

1. Bagi guru-guru Sekolah Dasar, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang pemanfaatan media pengajaran, sehingga akan lebih termotivasi untuk lebih meningkatkan pemanfaatannya baik secara kuantitatif maupun kualitatif.
2. Bagi Kepala Sekolah Dasar, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam rangka lebih meningkatkan pengelolaan media pengajaran.
3. Bagi Depdikbud Kecamatan maupun Kabupaten Jombang, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam rangka pembinaan dan pengembangan profesi, khususnya yang berkaitan dengan media pengajaran.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini berkaitan dengan pemanfaatan media belajar IPS dalam membelajarkan siswa Sekolah Dasar sekecamatan Jombang kabupaten Jombang. Secara rinci jabaran ruang lingkup penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel (tabel 1.1).

Tabel 1.1. Ruang Lingkup Penelitian

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Instrumen	Sumber Data
Media Belajar IPS	Media Grafis	Ketersediaan Pemanfaatan Upaya Guru	Angket	Guru
	Media Tiga Dimensi	Ketersediaan Pemanfaatan Upaya Guru	Angket	Guru
	Media Proyek-si	Ketersediaan Pemanfaatan Upaya Guru	Angket	Guru
	Media Ling-kungan	Ketersediaan Pemanfaatan Upaya Guru	Angket	Guru

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. MEDIA PENGAJARAN

2.1.1. Pengertian Media Pengajaran

Kosasih Djahiri (1978:1979 : 66) Media Pengajaran adalah segala alat bantu yang dapat memperlancar keberhasilan belajar.

Sapani (1982:2) Media adalah alat bantu yang dapat menolong pendidik/pelajaran kepada subyek didik/siswa dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan.

Media pendidikan merupakan istilah yang memiliki medan bahasan yang sangat luas. Dengan istilah media pendidikan berarti dapat difungsikan untuk kepentingan pendidikan formal, non formal, dan informal. Untuk mempertegas batasannya dalam tulisan ini digunakan istilah media pengajaran.

Berkaitan dengan istilah media, beberapa ahli memberikan sebutan yang berbeda-beda. Ada yang menyebut dengan istilah Audio Visual Aid (AVA) yang diartikan alat pandang dengar. Ada yang menyebut teaching material atau instructional meterial. Ada yang menyebutnya sebagai alat peraga, Rochman Natawidjaya (1979 : 178) menyebutkan : "Alat peraga yaitu alat bantu atau pelengkap yang digunakan daam berkomunikasi dengan para siswa. Alat peraga dapat berupa benda atau perilaku".

Dari segi pemanfaatannya harus diingat bahwa media adalah alat dan sarana untuk mencapai tujuan pengajaran, serta media bukanlah tujuan (Sudjana dan Rifai, 1991:7). Oemar Hamalik (1982 : 23) menyimpulkan yang dimaksud dengan media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Kalau kita melihat dua tokoh antara Sudjana dan Rifai serta Rochman Natawijaya menekankan arti media dalam arti perangkat keras (*Hard Ware*). Sedangkan dari tiga tokoh memberikan pengertian, pandangan yang lebih luas bahwa media tidak sekedar berurusan dengan perangkat keras saja tetapi juga berurusan dengan perangkat lunak (*Soft Ware*).

Dengan pertimbangan rumusan-rumusan diatas dapat diartikan bahwa media pengajaran adalah segala benda-benda, kegiatan-kegiatan yang dapat dilihat, didengar maupun dirasakan oleh murid, mempermudah dan menimbulkan semangat aktifitas dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran.

2.1.2. JENIS-JENIS MEDIA PENGAJARAN

1. Media Grafis

ialah penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, gambar-gambar atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengiktisarkan, menggambarkan, menerangkan suatu ide, data atau kejadian. Yang termasuk media grafis antara lain :

a. Bagan

Guru telah menyadari benar-benar betapa sulitnya murid menerima pelajaran dengan kata-kata dan tulisan. Penggunaan bagan atau chart adalah suatu cara untuk mengatasi kesulitan tersebut. Bagan adalah merupakan penyajian visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar atau simbol-simbol visual yang lain dengan sedikit keterangan agar murid lebih jelas menerima apa yang dimaksudkan oleh guru.

b. Grafik

Untuk memberikan pengertian yang lebih jelas mengenai perkembangan suatu keadaan, perbandingan suatu data, banyak ekspor impor suatu negara, dan berbagai penyajian data kuantitatif, guru dibantu memperjelas keterangan dengan menggunakan grafik.

Grafik adalah suatu penyajian visual yang menggunakan titik-titik, garis, gambar atau simbol visual yang lain untuk menggambarkan hampir semua data yang bersifat kuantitatif. Pembuatan grafik selalu berdasarkan prinsip-prinsip matematika dan statistika.

c. Diagram

Diagram juga merupakan penyajian visual yang hampir menyerupai peta atau denah dari benda, alat atau keadaan suatu obyek. Suatu diagram dapat dibuat menggunakan garis-garis saja atau gambaran geometris tertentu. Diagram tersebut sering disebut bagan skematis atau skema saja.

Dapat juga diagram dibuat sedemikian rupa sehingga lebih mendekati gambar dari obyek yang akan diterangkan.

D. Sketsa

Sketsa adalah suatu gambar sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok tanpa mendetail. Karena setiap orang normal dapat diajak menggambar, maka setiap guru yang baik haruslah dapat menuangkan ide-idenya kedalam bentuk sketsa. Ada tiga hal yang perlu diperhatikan dalam membuat sketsa yaitu :

- a. bentuk dapat coretan garis lurus, lengkung maupun garis patah.
- b. ukuran relatif yang dapat memberikan perbandingan yang tepat dan kita harus ingat bagaimana cara menggambar perspektif.
- c. Kita harus mengenal secara baik obyek yang akan kita gambar.

Kalau penggunaan diagram, media itu harus sudah siap pakai pada saat mengajar, tidak demikian dengan sketsa. Sketsa dapat dibuat langsung pada papan tulis pada saat mengajar dan segera dihapus selesai mengajar.

e. Gambar

Dalam sejarah pendidikan orang yang pertama menggunakan gambar sebagai media pendidikan di sekolah adalah John Amos Comenius dengan bukunya *Orbis Pictus* yang terkenal itu.

Yang dimaksud gambar disini adalah gambar-gambar baik lukisan tangan maupun yang telah dicetak atau direproduksi maupun hasil gambar seni fotografi, baik hasil pemotretan obyek yang nyata maupun kreasi khayalan belaka. Dewasa ini gambar merupakan media yang sudah disadari pentingnya

untuk memperjelas pengertian murid-murid. Bukankah ada ungkapan bahwa sebuah gambar dapat senilai dengan seribu kata-kata.

F. Poster

Dalam dunia pendidikan dewasa ini poster telah mendapat perhatian yang cukup besar sebagai media untuk menyampaikan informasi, seruan, saran, peringatan dan ide-ide lain. Poster adalah suatu gambar yang memberikan tekanan pada satu atau dua ide pokok, sehingga dapat dimengerti dengan melihatnya sepintas lalu. Poster biasanya ditempel atau dipasang pada tempat yang strategis dan mudah dilihat. Sedangkan ciri-ciri poster adalah :

- a. Berupa suatu lukisan atau gambar
 - b. Menyampaikan suatu pesan atau ide tertentu
 - c. Memberikan kesan yang kuat dan menarik perhatian.
- g. Kartun dan Karikatur

Dalam surat-surat kabar, majalah atau mingguan-mingguan sering kali kita jumpai lukisan tentang seseorang, suatu buah pikiran atau keadaan yang dilukiskan secara lucu, menyindir dan mengejek. Lukisan atau gambar semacam itu disebut kartun.

Ciri kartun yaitu menunjuk kearah stereo type, misalnya gambar John Bull menunjukkan ciri orang Inggris dan Uncle Sam khas Amerika atau gambar beruang yang menunjukkan hal-hal yang berhubungan dengan

negara Rusia dan gambar singa menunjukkan hal-hal yang berhubungan dengan negara Inggris.

h. Komik

Komik pada mulanya ialah suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Tetapi dewasa ini pengertian komik diperluas dan semua cerita bergambar disebut komik. Banyak buku-buku komik yang secara komersial sangat laris untuk dibaca oleh anak-anak dan bahkan oleh orang dewasa. Hal ini disebabkan oleh ceritanya sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya.

i. Peta Dasar

Peta adalah penyajian visual yang merupakan gambaran datar dari permukaan bumi atau sebagian dari padanya dengan menggunakan titik-titik, garis-garis dan simbol visual yang lainnya, sehingga dapat menggambarkan kedudukan lokasi suatu tempat, luas, jarak antar tempat dan keadaan dalam bentuk perbandingan yang menggunakan skala tertentu.

Peta dan globe adalah alat media yang biasanya dipergunakan untuk pelajaran ilmu bumi atau IPS pada umumnya.

2. MEDIA TIGA DIMENSI

Dalam bahasan ini adalah beberapa media tiga dimensi yang bukan karena asli atau tiruannya akan dibahas disini, tetapi karena perangkatnya atau unsur perangkatnya berwujud tiga dimensi. Berturut-turut dibahas Mock up, diorama, ritaton, rotaton dan standar lembar balik.

a. Mock up

Mock Up adalah alat tiruan tiga dimensi yang dapat memperlihatkan fungsi atau gerak dari aspek tertentu saja dari benda atau obyek yang akan diterangkan. Pada mock up tampak bagian penting yang perlu diketahui siswa, sedang bagian kecil lainnya yang dianggap tidak penting dihilangkan. Jadi sebenarnya mock up terletak ditengah-tengah model tiruan dengan benda sebenarnya.

b. Diorama

Yang dimaksud dengan diorama ialah kotak yang melukiskan suatu pemandangan yang mempunyai latar belakang dengan perspektif sebenarnya. Diorama adalah merupakan gabungan antara model dengan gambar perspektif dalam suatu penampilan yang utuh. Dengan diorama kesan visual yang didapatkan siswa akan lebih utuh.

c. Ritaton

Ritaton adalah serangkaian gambar berbingkai atau gambar seri. Jadi sebenarnya wujud gambarnya sendiri bukan tiga dimensi, melainkan dua dimensi. Tetapi karena perangkat untuk meletakkan gambar berbingkai tersebut tiga dimensi, maka ritaton termasuk golongan media yang wujud perangkatnya tiga dimensi.

D. Rotatoon

Rotatoon pada prinsipnya adalah gambar seri juga. Bedanya dengan ritatoon adalah Rotatoon merupakan gambar seri yang bersambungan. Rotatoon dibahas dalam tiga dimensi bukan karena gambarnya, tetapi karena

perangkat untuk menampilkan berwujud tiga dimensi. Rotatoon sebenarnya adalah penggunaan semacam wayang beber yang disempurnakan. Dengan kata lain rotatoon adalah semacam film strip tanpa proyeksi.

E. Standar Lembar Balik

Sesuai dengan namanya standar lembar balik adalah standar yang dapat dipakai untuk menyajikan gambar seri dengan cara membalik-balikkan gambar seri tersebut. Media ini digolongkan tiga dimensi karena perangkat yang digunakan berwujud tiga dimensi yaitu standarnya.

Alat ini dibuat dari standar yang berkaki empat dan seberkas gambar/ bagan yang telah tersusun sesuai dengan urutan penyajiannya. Bahan untuk membuat standar dapat dibuat dari kayu, bambu, rotan atau dapat juga dari besi.

F. Globe

Globe dapat digunakan dan berfungsi sebagai peta dunia, mengajarkan pengertian astronomi, mendemonstrasikan bentuk dan gerak bumi dan merangsang kelompok siswa untuk belajar dan melakukan berbagai kegiatan-kegiatan belajar.

3. MEDIA PROYEKSI

Media proyeksi adalah media yang penampilan materialnya menggunakan alat proyeksi/ proyektor. Masing-masing proyektor memiliki kelebihan dan kekurangan atau keterbatasan proyektor yang satu dapat

diatasi oleh kelebihan atau keistimewaan proyektor yang lain. Media proyeksi dibagi menjadi dua bagian :

- Media proyeksi diam ialah media yang dapat menampilkan gambar diam pada layar seperti OHP dan transparansinya, Opaque Proyektor Slides dan film strips.
- Media proyeksi gerak ialah media yang dapat menampilkan gambar/ bayangan bergerak pada layar, seperti yang dapat ditampilkan oleh Motion Picture Film dan Film Loop.

Macam-macam proyeksi diam :

a. Overhead Proyektor (OHP).

OHP adalah proyeksi yang dirancang sedemikian rupa, sehingga bahan yang berbentuk transparan (tembus cahaya) yang diletakkan disumber cahaya dan gambarnya diproyeksikan lewat atas kepala ke layar yang terletak di belakang operator. Alat ini dapat memproyeksikan tulisan, gambar, bagan, grafik dan peta secara besar, sehingga dapat dilihat oleh kelompok yang besar pula jumlahnya, disamping fungsi yang lain yaitu sebagai pengganti papan tulis.

b. Opaque Proyektor

Opaque Proyektor adalah alat proyeksi yang dapat memproyeksikan benda-benda atau bahan yang tidak tembus cahaya seperti gambar, foto, tulisan bahkan benda asli yang berukuran kecil yang dapat ditempatkan pada alat tersebut dapat diproyeksikan pula.

Dengan menggunakan proyektor ini gambar/ bayangan yang diperoleh pada layar akan lebih besar. Dengan demikian akan lebih menarik untuk kelompok besar anak, asalkan ruangan benar-benar gelap. Jika guru ingin menyajikan gambar atau bagan yang rumit dalam sebuah buku, maka guru cukup menempatkan buku/ gambar tersebut pada proyektor tadi.

C. Slides

Slides adalah bidang transparan yang bergambar. Bidang transparan itu dapat berupa kaca, plastik jernih, atau seluloid. Gambar transparan tersebut kemudian diproyeksikan melalui alat yang disebut slides proyektor. Gambarnya bisa berupa hasil lukisan tangan, tetapi pada umumnya merupakan hasil pemotretan yaitu dengan menggunakan film 35 mm khusus untuk membuat slides. Pada slides bisa berbeda-beda dan tentu berbeda-beda pula proyektor slides yang dipakainya. Pada dasarnya slides adalah gambar mati pada bidang transparan yang diproyeksikan.

d. Film Strip

Film strip adalah merupakan serangkaian gambar pada film 35 mm film positif dalam urutan tertentu. Untuk memproyeksikannya ialah dengan menggunakan proyektor film strip. Dilihat dari ukuran film strip ada yang disebut double frame yaitu sama ukurannya dengan gambar negatif film untuk potret biasa dan yang disebut single frame yaitu berukuran separoh dari yang pertama. Ditinjau dari teknik pemberian suara, film strip adalah bisu, artinya tanpa suara, dan ada pula proyektor film strip yang dilengkapi suara.

4. MEDIA LINGKUNGAN

Konsep seseorang atau masyarakat tentang lingkungan dapat berbeda bergantung pada wawasan dan pendekatan yang digunakan. Beberapa macam penggunaan pengertian lingkungan dapat kita simak pada contoh berikut, misalnya : lingkungan alam, lingkungan sosial, dan lingkungan buatan.

Secara umum lingkungan mempunyai arti sebagai segala sesuatu diluar individu. Pengertian lingkungan yang berkembang dalam masyarakat dan disiplin ilmu perlu dikenali dan diperhatikan.

Konsep yang paling relevan bagi pengertian lingkungan hidup di Indonesia adalah konsep yang tercantum dalam Undang-undang nomor 4 tahun 1982 mengenai ketentuan-ketentuan pokok penjelasan lingkungan hidup. Pada bab 1 pasal undang-undang tersebut, lingkungan hidup mempunyai arti :

“Kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan dan makhluk hidup, termasuk di dalamnya manusia dan perilakunya, yang mempengaruhi kelangsungan perikehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya”. Secara garis besar konsep lingkungan dapat dibagi menjadi tiga kelompok besar yaitu :

a. Lingkungan alam , b. Lingkungan sosial, c. Lingkungan buatan.

a. Lingkungan alam ialah lingkungan yang terjadi secara alami yang diciptakan oleh Tuhan Yang Maha Esa.

Contoh : gunung, laut, pantai, sungai dan lain sebagainya.

b. Lingkungan sosial adalah lingkungan yang mempunyai sifat yang berhubungan dengan kegiatan manusia.

Contoh : RT, RW, dwsa, pasar, toko, sekolah dan lain sebagainya.

C. Lingkungan buatan adalah lingkungan yang terjadi karena hasil rekayasa manusia atau hasil buatan manusia.

Contoh : candi, arca, musium, rumah, hotel, wartel dan sebagainya.

2.1.3. CARA MEMILIH MEDIA PENGAJARAN

Media hendaknya dipilih yang dapat menunjang pencapaian tujuan pendidikan/ pengajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Mungkin ada sejumlah alternatif media yang dianggap cocok untuk tujuan-tujuan itu.

Dari beberapa alternatif media yang sudah dipilih mana yang dianggap paling efektif (tepat guna) untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Apakah yang dipilih sudah sesuai dengan kemampuan, perbendaharaan pengalaman dan menarik perhatian siswa/ sasaran didik ? Digunakan untuk apa? Apakah secara individual atau kelompok kecil, kelas massa ? Untuk kegiatan tatap muka atau jarak jauh ?

Apakah media yang diperlukan itu sudah tersedia ? Kalau belum apakah media itu dapat diperoleh dengan mudah ? Untuk tersedianya media ada beberapa alternatif yang dapat diambil yaitu : membuat sendiri, membuat bersama-sama murid, meminjam, membeli, dan mungkin kita dapat dropping dari pemerintah.

Bila memerlukan biaya untuk mengadakan media, apakah tersedia untuk itu? Apakah biaya yang dikeluarkan seimbang dengan manfaat dan hasil penggunaannya ? Apakah ada media lain yang mungkin lebih murah, tetapi memiliki efektifitas yang setara ?

Apakah media yang dipilih itu kualitasnya baik ? Jika menggunakan media gambar misalnya, apakah memenuhi syarat sebagai media pendidikan.

2.2. ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Didalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) seorang pengajar hendaknya mengetahui atau menerapkan prinsip-prinsip atau cara-cara pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kepada siswa secara aktif, sehingga pembelajaran IPS betul-betul terlaksana dengan baik.

Dari hal tersebut diatas akan tercermin pembelajaran yang melibatkan siswa baik secara fisik, mental maupun secara sosial.

2.2.1. PENGERTIAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan dan sikap rasional tentang gejala-gejala sosial, serta kemampuan tentang perkembangan masyarakat Indonesia dan masyarakat dunia di masa lampau dan masa kini (Drs. Masnur Muslich 1994 : 61).

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu pengetahuan tentang manusia didalam kelompoknya yang disebut masyarakat, dengan menggunakan ilmu

politik, ekonomi, sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan sebagainya.
(Drs. N. Daldjoeni 1981 :7).

Jadi kalau kita perhatikan dari dua pengertian tersebut yaitu menurut Drs. Masnur Muslich dan Drs. N. Daldjoeni dapat kita simpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari berbagai kenyataan sosial dalam kehidupan masyarakat.

Diharapkan melalui IPS para siswa dapat belajar mengerti kenyataan masyarakat dengan berbagai masalahnya yang pemecahannya tidak mungkin dengan satu ilmu pengetahuan saja. Sedangkan pada sekolah lanjutan perlu ditunjukkan guru cara pemecahan masalah dengan menggunakan ilmu-ilmu sosial lainnya.

Jika ditinjau lebih mendalam lagi, maka nampak yang dibicarakan dalam ilmu pengetahuan sosial itu tidak lain adalah hubungan antar manusia (human relationships) yang mencakup hubungan individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok, serta kelompok dengan alam.

Jika Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu studi yang materi kajiannya langsung berkaitan dengan organisasi dan anggota kelompok sosial/.

2.2.2. TUJUAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Didalam kehidupan modern dengan komunikasi yang serba lancar dan cepat, hubungan antar manusia menjadi makin intensif dan peristiwanya makin kompleks.

Para pendidik harus menyadari bahwa antara manusia dengan Tuhan Yang Maha Esa, manusia dengan manusia, manusia dengan benda-benda

keperluan hidup, manusia dengan lembaga, manusia dengan lingkungan tempat tinggalnya, perlu dikembangkan hubungan sosial dan dimiliki oleh anak-anak didik.

Dengan kemampuan yang diajarkan oleh seorang guru akan terjalin lebih lancar, kepincangan, ketegangan sosial, akan teratasi sehingga akan tercapai kehidupan bermasyarakat yang serasi.

Oleh karena itu, maka masalah-masalah sosial timbul akibat interaksi antar manusia dengan lingkungannya sehingga menuntut pemecahannya dengan pengetahuan sosial, karena tidak dapat diatasi dengan kekuatan individu.

Maka dari itu pemecahan permasalahan yang dihadapi memerlukan kerja sama dari berbagai pihak.

Ungkapan tersebut sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Dr. Dimiyati dalam bukunya "Pengantar Ilmu-ilmu Sosial di Sekolah Bagian Integral Sistem Ilmu Pengetahuan".

Dr. Moh. Dimiyat (1989 : 103) "Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk membantu siswa mengembangkan kecakapan untuk membuat keputusan reflektifitas sehingga dapat memecahkan problem-problem pribadi, dan dengan tindakan sosial yang intelligent, kemudian mempengaruhi kebijaksanaan umum dan mengembangkan kesadaran politik".

Diharapkan melalui ilmu pengetahuan sosial para siswa belajar mengerti kenyataan masyarakat dengan berbagai masalahnya yang pemecahannya tidak mungkin dilakukan dengan satu ilmu pengetahuan saja.

Sedangkan pada sekolah lanjutan perlu ditunjukkan guru cara pemecahannya dengan menggunakan ilmu-ilmu sosial lainnya.

Jika ditinjau lebih mendalam lagi, maka nampak bahwa yang dibicarakan dalam ilmu pengetahuan sosial itu tidak lain adalah hubungan manusia dengan Tuhan Yang Maha Esa, manusia dengan manusia, manusia dengan kelompok serta kelompok dengan alam.

Jadi Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu studi yang kajiannya langsung berkaitan dengan organisasi, Tuhan Yang Maha Esa, lingkungan alam, dan kelompok masyarakat. Yang bertujuan untuk memperkaya dan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak didik untuk menempatkannya dalam masyarakat demokrasi, dalam mana mereka menjadi warga negara tempat hidup yang lebih baik.

2.2.3. TUJUAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR

Menurut dasar PP : 28 tahun 1990 menyatakan ilmu pengetahuan sosial dasar bertujuan untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan kehidupan sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia serta mempersiapkan siswa mengikuti pendidikan menengah.

Pada tingkatnya tujuan Ips di jenjang pendidikan dasar merupakan bekal dan pra syarat bagi siswa untuk melanjutkan ke tingkat pendidikan menengah , dalam hal ini ialah sekolah lanjutan pertama.

Dilihat dari rumusan tujuan sekolah dasar ini dapat kita bagi dua aspek besar yaitu :

1. Memberi bekal kemampuan dasar, agar siswa dapat mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia di dunia.
2. Pengetahuan yang diperoleh di jenjang pendidikan dasar merupakan bekal pra syarat pula bagi siswa untuk melanjutkan ketingkat pendidikan menengah (SLP).

Pada rumusan tujuan IPS SD sudah mencakup tiga komponen topik besar yaitu : aspek nilai dan sikap, aspek pengetahuan dan ketrampilan yang masing-masing terurai secara rinci.

(a). Pengetahuan : mendapatkan dan mengerti tentang berbagai informasi dan ide-ide (fakta, konsep dan generalisasi).

(b). Ketrampilan : mengembangkan kemampuan menggunakan dan mengenalkan pengetahuan dan ide-ide melalui berpikir, ketrampilan, ketrampilan sosial, ketrampilan meneliti.

Ketrampilan berfikir : kemampuan menguraikan, menjelaskan, menggabungkan, menggolongkan, merangkum, memperkirakan, membandingkan, mempersamakan, membedakan.

Ketrampilan akademis : kemampuan membaca, menulis, berbicara, mendengarkan, menafsirkan, menyimpulkan, menggambarkan, memetakan, menjelaskan, melukiskan, menerangkan.

Ketrampilan sosial : kemampuan bekerja sama didalam kelompok , menyumbang dan menerima pendapat didalam tugas dan diskusi; mengembangkan kepemimpinan.

Ketrampilan meneliti : kemampuan berkreasi dan menemukan hal-hal baru.

c. Sikap : mendapatkan pengembangan dan menghayati berbagai pendapat, cita-cita didalam masyarakat.

d. Nilai : mengembangkan kemampuan menilai benar tidaknya berdasarkan komitmen kriteria masyarakat dan azas perikemanusiaan. Sikap merupakan kesiapan untuk berbuat, tekanan kepada tindakan perorangan nilai, selalu berdasarkan kriteria orang banyak (masyarakat

Sikap intelektual : mengembangkan penalaran obyektif, keterbukaan, skeptis, analitik, jujur.

Sikap manusiawi : peka terhadap keadaan, toleransi.

Sikap sosial : bertanggung jawab, dipercaya, berminat.

2.3. MANFAAT MEDIA PENGAJARAN DALAM PROSES PEMBELAJARAN

SISWA SEKOLAH DASAR

Belajar melibatkan keseluruhan dimensi pribadi secara utuh, baik fisik, psikis maupun sosial. Keterlibatan dimensi pribadi secara utuh akan menghantarkan pada pencapaian hasil belajar masing-masing individu secara maksimal. Sebaliknya kurang terlibatnya dimensi pribadi tersebut akan menjadi gangguan dalam pencapaian hasil belajar yang diharapkan.

Kegiatan pembelajaran yang hanya melibatkan sebagian dari dimensi pribadi cenderung menimbulkan gangguan baik dalam proses maupun hasil pembelajarannya. Kebiasaan yang dilakukan dalam lembaga pendidikan cenderung memberikan layanan belajar lebih pada dimensi tertentu, misalnya psikis atau fisik saja. Kenyataan ini disamping tidak mengindahkan seluruh

potensi yang ada pada diri anak yang sedang belajar juga terlalu besar keyakinan akan kesempurnaan dimensi tertentu yang sedang dilayaninya. Lebih dari itu terlalu mengeneralisasikan diantara peserta belajar.

Pembelajaran seharusnya dapat melayani kepentingan pribadi yang terdiri atas kepentingan fisik, psikis, maupun sosial dengan segala kekurangan dan kelebihan, sehingga pembelajaran lebih mampu melayani siswa sesuai dengan karakteristik masing-masing, juga lebih mengefektifkan proses pembelajaran sesuai dengan tujuan dan materinya. Hal seperti itu akan membuat kegiatan belajar lebih bermakna.

Untuk dapat membuat proses pembelajaran seperti diatas salah satu cara yang dapat ditempuh adalah dengan memanfaatkan media pengajaran.

Penggunaan media pengajaran dalam proses pembelajaran di SD dapat mendatangkan manfaat- manfaat sebagai berikut :

2.3.1. Dari Segi Siswa yang belajar

- a. Media akan dapat melayani berbagai kepentingan sesuai dengan karakteristik siswa yang sedang belajar.
- b. Media akan membuat hal-hal yang bersifat konsep abstrak menjadi lebih kongkrit. Hal ini sesuai dengan tingkat berpikir siswa yang dimulai dari hal-hal yang abstrak ke hal-hal yang kongkrit.
- c. Media akan mencegah terjadinya verbalisme pada siswa yang sedang belajar.
- d. Media dapat mendekatkan siswa darai dunia.

2.3.2. Dari segi tujuan

Media akan mampu mngantar pada pencapaian tujuan secara utuh , baik kognitif, psikomotorik maupun afektif.

2.3.3. Dari segi materi

- a. Media akan dapat mengoptimalkan sifat materi yang sedang dipelajari, baik materi yang bersifat kognitif, psikomotorik maupun afektif.
- b. Media akan membuat materi yang jauh akan menjadi dekat dengan dunia anak-anak.
- c. Media akan dapat membuat materi yang bersifat membahayakan menjadi tidak bahaya, sehingga dalam mempelajarinya lebih leluasa.
- d. Media dapat membuat hal-hal yang kecil, yang sulit dipelajari menjadi lebih mungkin diindra dan memudahkan untuk dipelajari.
- e. Media dapat membuat hal-hal yang besar yang sulit dipelajari secara langsung menjadi lebih kecil sesuai dengan kebutuhan sehingga memudahkan untuk dipelajari.
- f. Media dapat membuat hal-hal yang rumit dan kompleks menjadi sederhana, sehingga lebih mudah untuk dipelajari.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. DESAIN PENELITIAN

Penelitian ini berusaha untuk mendapatkan informasi tentang pemanfaatan media belajar IPS dalam proses pembelajaran siswa Sekolah Dasar di kecamatan Jombang kabupaten Jombang. Peneliti tidak memanipulasi variabel, namun mengukur variabel yang sudah ada. Dengan demikian penelitian ini tergolong penelitian deskriptif (Moore, 1983 dan Gay, 1987).

Ada berbagai macam desain penelitian deskriptif, antara lain survey, observasional, korelasional, dan perbandingan sebab akibat (Moore, 1983)

Penelitian deskriptif juga dapat diperinci sebagai berikut : studi kasus, survey, studi perkembangan, studi tidak lanjut analisis dokumenter, analisis kecenderungan dan studi korelasi (Ary, 1985).

Dari berbagai macam desain penelitian ini termasuk desain penelitian survey.

Dengan demikian karena penelitian ini berusaha untuk mendeskripsikan pemanfaatan media belajar IPS, tanpa adanya perlakuan tertentu terhadap obyek penelitian, maka penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif survey dan observasional.

3.2. POPULASI DAN SAMPEL

Populasi adalah kumpulan dari individu dengan kualitas serta ciri-ciri yang telah ditetapkan (Nazir, 1988).

Van Dalen (1979) mengemukakan suatu populasi adalah kelompok manusia atau sesuatu yang betul-betul ada dan dirumuskan dengan baik. Lebih sederhana dikemukakan oleh Suharsimi (1992) populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Atas dasar pendapat-pendapat diatas dapat dirumuskan populasi adalah keseluruhan subyek penelitian baik berupa sekumpulan manusia atau sesuatu yang betul-betul ada dengan kualitas tertentu dan memiliki ciri-ciri yang telah dirumuskan dengan baik.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah semua guru sekolah dasar di wilayah kecamatan Jombang kabupaten Jombang dengan karakteristik sebagai berikut :

1. Semua guru Sekolah Dasar Negeri sd kecamatan Jombang kabupaten Jombang dan tidak membedakan status kedinasannya, misalnya PNS, capeg, maupun honorer.
2. Semua guru sebagaimana no. 1 yang mengajarkan bidang studi IPS, dengan demikian guru yang tidak mengajarkan bidang studi IPS tidak termasuk dalam penelitian ini.

Di wilayah kecamatan Jombang kabupaten Jombang terdapat 64 SD Negeri, sesuai dengan kurikulum Sekolah Dasar, bidang studi IPS baru diajarkan mulai kelas III, jika dihitung berdasarkan jumlah kelas yang mengajarkan bidang studi IPS, maka terdapat 256 kelas. Dengan demikian dalam penelitian ini terdapat populasi yang tersebar di 64 Sd dan berada di 256 kelas.

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Suharsimi, 1992 : 104). Pengambilan sampel harus mampu menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya. Sampel harus representatif. Sampel akan digunakan dalam penelitian sehubungan dengan keterbatasan yang ada pada peneliti dibanding dengan luasnya kawasan populasi penelitian. Maka peneliti mengambil sampel secara acak / random sejumlah kurang lebih 15% atau 10 SD dari keseluruhan SD yang ada di kecamatan Jombang kabupaten Jombang yaitu 64 SD. Sehingga guru yang dijadikan responden sebanyak 40 orang guru dari masing-masing SD diambil 4 orang guru yang mengajarkan IPS di kelas III, IV, V, VI.

Adapun Sekolah Dasar yang dijadikan sampel dapat dilihat dari tabel berikut :

No	Nama Sekolah Dasar	Jumlah Guru
1	SD JOMBATAN 1	4
2	SD KAUMAN I	4
3	SD KAUMAN II	4
4	SD KAUMAN III	4
5	SD PULO I	4
6	SD PULO II	4
7	SD KALIWUNGU I	4
8	SD KALIWUNGU II	4
9-	SD KEPANJEN I	4
10	SD KEPANJEN II	4
	Jumlah : 10 SD	40

3.3. PROSEDUR DAN INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

3.3.1. Prosedur

3.3.1.1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi pengajuan judul ke pembimbing penelitian, penyusunan proposal dan penyusunan instrumen penelitian.

3.3.1.2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Tahap pelaksanaan meliputi pengajuan ijin penelitian kepada pihak-pihak terkait, penyebaran instrumen penelitian, observasi dan pengumpulan data.

3.3.1.3. Tahap pelaporan hasil penelitian

Tahap pelaporan penelitian meliputi pengolahan data, menyusun draft, dan menyusun laporan akhir.

3.3.2. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini digunakan instrumen berupa angket dan lembar pengamatan. Dengan angket yang dilancarkan diharapkan mampu meriing data yang berkaitan dengan ketersediaan media belajar IPS di Sekolah Dasar, kadar pemanfaatan media belajar IPS yang tersedia, dan upaya-upaya baik dari sekolah, guru maupun siswa dalam mengatasi akan kebutuhan media belajar IPS yang tidak / belum tersedia di sekolah.

3.4. ANALISIS DATA

Berdasarkan desain dan instrumen penelitian yang digunakan, data yang diperoleh akan dianalisis dengan analisis prosentase.

Analisis data dilakukan dengan rumus prosentase sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P = prosentase

F = frekuensi

N = jumlah

Hasil perhitungan dari rumus diatas akan dibaca dengan menggunakan kriteria sebagai berikut :

81 -- 100 % = baik sekali

71 -- 80 % = baik

61 -- 70 % = cukup

51 -- 60% = kurang

0 -- 51% = kurang sekali

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. PROSEDUR PENELITIAN

4.1.1. Persiapan Penelitian

Langkah-langkah yang ditempuh dalam persiapan penelitian ini menyangkut persiapan instrumen penelitian dan prosedur administrasi penelitian.

4.1.1.1. Persiapan Instrumen dan Observasi

Untuk melaksanakan penelitian, penulis menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket tentang pemilihan media yang sering digunakan dan kadang-kadang digunakan untuk pembelajaran siswa, dengan cara memberi ceklis (V) pada kolom yang tersedia. Angket tersebut dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi-informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian. Disamping instrumen yang dibagikan kepada guru mata pelajaran IPS dari masing-masing SD yang dijadikan sampel, peneliti juga berusaha mengadakan observasi dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Observasi dilaksanakan pada saat guru mata pelajaran IPS sedang melaksanakan KBM di kelas. Dari pengamatan tersebut penulis mencatat/ mengisi kolom-kolom yang ada dalam lembar

observasi, yang nantinya dapat dijadikan bahan masukan dalam membuat generalisasi atau kesimpulan.

4.1.1.2. Prosedur Administrasi Penelitian

Peneliti sebelum melaksanakan penelitian ini, terlebih dahulu melaksanakan :

- a. Permohonan ijin penelitian kepada pihak-pihak terkait.
- b. Pengajuan ijin kepada kakandepdikbud kecamatan Jombang kabupaten Jombang.
- c. Perolehan dari Kakandedikbudcam kepada peneliti digunakan untuk menyebarkan angket ke SD yang dijadikan sampel.

4.1.2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui angket, yang telah disebar ke 10 Sekolah Dasar Negeri yang dijadikan sampel penelitian ini. Angket yang terkumpul sejumlah 40 set, dari 40 set yang tersebar di 10 SD Negeri yang dijadikan sampel dalam penelitian ini.

Data yang diolah oleh peneliti berupa 10 guru kelas III, 10 guru kelas IV, 10 guru kelas V, dan 10 guru kelas VI, sehingga jumlah keseluruhan yang diolah sebanyak 40 set.

4.1.3. Penyusunan Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian kemudian diolah dengan langkah-langkah sebagai berikut :

4.1.3.1. Editing

Hal ini dilakukan untuk mendeteksi kemungkinan adanya kesalahan, ketidakkonsistenan dan ketidakteraturan atau ketidaktepatan dari data yang telah peneliti kumpulkan. Ternyata data yang terkumpul pada peneliti, sesuai petunjuk yang ada di angket.

4.1.3.2. Klasifikasi

Semua data yang terkumpul pada peneliti, diolah berdasarkan klasifikasi kelas dan struktur media.

4.1.3.3. Tabulasi

Semua data yang terkumpul dikelompokkan sesuai dengan sifat-sifat data yang telah peneliti tentukan dalam bentuk tabel, sehingga data tersebut mudah ditarik kesimpulan.

4.1.4. Analisis dan Penafsiran Data

4.1.4.1. Dalam tabel dinyatakan hasil perhitungan frekuensi, dan persentasenya, dengan rumus persentase sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase

F = frekuensi

N = jumlah

4.1.4.2. Penafsiran data sementara yaitu untuk mendapatkan deskripsi sebagai hasil pengumpulan data faktual dari lapangan dengan pola analisis yang ditetapkan sebagai berikut :

81 -- 100% = baik sekali

71 -- 80% = baik

61 -- 70% = cukup

51 -- 60% = kurang

0 -- 50% kurang sekali (Wayan Ardhana, 1976 : 22)

4.1.4.3. Hasil penafsiran sementara pada setiap tabel, kemudian dianalisis sesuai dengan butiran masalah dan aranan kriteria penilaian. Kemudian dibuat suatu kesimpulan dari butir masalah tersebut sehingga jelas.

4.2. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Setelah peneliti melaksanakan penilaian secara empirik terkumpul data-data hasil penelitian yang meliputi :

4.2.1. Ketersediaan media belajar IPS di 10 Sekolah Dasar se kecamatan Jombang kabupaten Jombang yang dijadikan sampel.

4.2.2. Prosentase kadar pemanfaatan media belajar IPS di 10 Sekolah Dasar se kecamatan Jombang kabupaten Jombang yang dijadikan sampel.

4.2.3. Usaha mengatasi media belajar IPS yang tidak tersedia di 10 Sekolah Dasar yang dijadikan sampel dalam penelitian ini.

Pembahasan hasil penelitian tersebut disajikan pada tabel berikut ini :

TABEL 4.1

**KETERSEDIAAN MEDIA BELAJAR IPS DI SEKOLAH DASAR
SEKECAMATAN JOMBANG KABUPATEN JOMBANG**

NO	BENTUK MEDIA	KETERSEDIAAN MEDIA BELAJAR							
		KELAS III		KELAS IV		KELAS V		KELAS VI	
		JML	%	JML	%	JML	%	JML	%
1.	Bagan	8	80	8	80	9	90	7	70
2.	Grafik	8	80	10	100	10	100	8	80
3.	Sketsa	7	70	8	80	9	90	8	80
4.	Sketsa	5	50	7	70	8	80	7	70
5.	Gambar	10	100	10	100	10	100	9	90
6.	Poster	5	50	7	70	7	70	6	60
7.	Kartun	1	10	2	20	1	10	1	10
8.	Komik	2	20	2	20	1	10	3	30
9.	Peta	10	100	10	100	9	90	9	90
10.	Mock Up	0	0	0	0	0	0	0	0
11.	Diorama	0	0	0	0	0	0	0	0
12.	Ritatoon	2	20	0	0	0	0	0	0
13.	Rotatoon	1	10	0	0	0	0	0	0
14.	Standar Lembar Balik	3	30	3	30	2	20	3	30
15.	Globe	9	90	10	100	10	100	10	100
16.	O.H.P	1	10	1	10	1	10	1	10
17.	Opaque Proyektor	0	0	0	0	0	0	0	0
18.	Slides	1	10	1	10	1	10	1	10
19.	Film Strips	0	0	0	0	0	0	0	0
20.	Lingkungan	10	100	10	100	10	100	10	100
	JUMLAH	84	42	90	45	88	44	83	41,5

Dengan demikian dari tabel 4.1. dapat dibaca secara keseluruhan maupun secara terperinci dari masing-masing bentuk media yang dimiliki setiap tingkat kelas se- kecamatan Jombang kabupaten Jombang.

Dalam ketersediaan media belajar sesuai dengan bentuk dan jumlah media tertulis di angket, bahwa Sekolah Dasar negeri sekecamatan Jombang kabupaten Jombang dibaca di Tabel 4.1. sebagai berikut :

1. Kelas III mempunyai media sejumlah 14 macam media dari 20 macam media yang ada pada angket, dibaca secara keseluruhan.
2. Kelas IV mempunyai media sejumlah 14 macam media dari 20 macam media yang ada pada angket, dibaca secara keseluruhan.
3. Kelas V mempunyai media 14 macam media dari 20 macam media yang ada pada angket, dibaca secara keseluruhan.
4. Kelas VI mempunyai 14 macam media dari 20 macam media yang ada pada angket, dibaca secara keseluruhan.

Dari 20 macam media yang tertulis di angket yang tidak dimiliki antara lain :

1. Mock Up
2. Diorama
3. Opaque proyektor
4. Film Strips

TABEL 4.2

**TABEL PROSENTASE PEMANFAATAN MEDIA BELAJAR IPS-SD
KELAS III KECAMATAN JOMBANG**

NO	BENTUK MEDIA	MEDIA GRAFIS		
		F	N	%
1.	Bagan	6	10	60
2	Grafik	7	10	70
3	Diagram	5	10	50
4	Sketsa	5	10	50
5	Gambar	8	10	80
6	Poster	4	10	40
7	Kartun/ karikatur	2	10	20
8	Komik	2	10	20
9	Peta	8	10	80
JUMLAH :		47	90	52,222

Berdasarkan Tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa media grafis yang terdiri dari Bagan, grafik, diagram, sketsa, gambar, kartun dan karikatur, komik, dan peta untuk kelas III secara keseluruhan dari hasil perhitungan diatas akan dibaca :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \text{Prosentase kadar pemanfaatan} = \frac{47}{90} \times 100\% =$$

52,222% dibaca dengan kriteria yang ada hasilnya adalah kurang.

TABEL 4.3

**PROSENTASE KADAR PEMANFAATAN MEDIA BELAJAR IPS SD
KELAS III KECAMATAN JOMBANG**

NO	BENTUK MEDIA	MEDIA TIGA DIMENSI		
		F	N	%
1.	Mock Up	0	10	0
2.	Diorama	0	10	0
3.	Ritatoon	2	10	20
4.	Rotatoon	1	10	10
5.	Standar Lembar Balik	3	10	30
6.	Globe	6	10	60
JUMLAH :		12	60	20

Berdasarkan Tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa media tiga dimensi yang terdiri dari media mock up, diorama, rotatoon, ritatoon, standar lembar balik dan globe pada kelas III diatas secara umum dapat dibaca, bahwa prosentase kadar pemanfaatan penggunaan media tiga dimensi sangat kurang sekali. Dari tabel diatas dapat dibaca melalui rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{12}{60} \times 100\% = 20\% \text{ (kurang sekali)}$$

Prosentase kadar pemanfaatan penggunaan media grafis

TABEL 4.4

PROSENTASE KADAR PEMANFAATAN MEDIA BELAJAR IPS-SD

KELAS III SE KECAMATAN JOMBANG

NO	BENTUK MEDIA	MEDIA PROYEKSI		
		F	N	%
1.	O H P	1	10	10
2.	Opaque Proyektor	0	10	0
3.	Slides	1	10	10
4.	Film Strips	0	10	0
	JUMLAH	2	40	5

Tabel 4.4. di atas menunjukkan bahwa penggunaan media proyeksi sangat kurang sekali karena tidak tersedianya di Sekolah Dasar.

Dari 4 macam yang tersedia dalam kolom instrumen pada kelas III (tiga), hanya tercatat 1 sekolah dasar yang mengisi pada OHP saja, sedangkan pada media Opaque Proyektor dan Film Strips, tidak ada yang memberi tanda ceklis. Dari hasil tersebut dapat dibaca bahwa media ini hanya dapat dilaksanakan pada SD percontohan dan guru Swasta yang bonafit, Sehingga SD yang lain hanya menunggu drooping dari pemerintah.

TABEL 4.5

PROSENTASE KADAR PEMANFAATAN MEDIA BELAJAR IPS-SD
KELAS III SE KECAMATAN JOMBANG

BENTUK MEDIA	MEDIA LINGKUNGAN		
	F	N	%
Lingkungan	10	10	100

Tabel 4.5 dapat dibaca secara singkat mengingat penulis tidak memberikan angket secara terperinci tentang lingkungan yang sesuai dengan pokok bahasan yang ada.

Dari hal tersebut peneliti menyerahkan sepenuhnya kepada Bapak/ Ibu guru pengajar IPS di SD se kecamatan Jombang untuk mengisi angket yang dihubungkan dengan kebutuhan yang ada pada pokok bahasan IPS yang diajarkan.

Secara singkat tabel diatas menunjukkan bahwa, prosentase kadar pemanfaatan Media lingkungan di kelas III se kecamatan Jombang baik sekali.

Prosentase kadar pemanfaatan penggunaan media lingkungan yaitu =

10

----- x 100% = 100% (baik sekali).

10

TABEL 4.6
PROSENTASE KADAR PEMANFAATAN MEDIA BELAJAR IPS-SD
KELAS IV SE KECAMATAN JOMBANG

NO	BENTUK MEDIA	MEDIA GRAFIS		
		F	N	%
1.	Bagan	7	10	70
2.	Grafik	9	10	90
3.	Diagram	6	10	60
4.	Sketsa	5	10	50
5.	Gambar	10	10	100
6.	Poster	5	10	50
7.	Kartun/ karikatur	2	10	20
8.	Komik	2	10	20
9.	Peta	10	10	100
	JUMLAH	55	90	61,11

Berdasarkan tabel 4.6 diatas menunjukkan bahwa di SD kelas IV sekecamatan Jombang prosentase kadar pemanfaatan media belajar grafis adalah cukup.

Kadar pemanfaatan media belajar grafis yaitu :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{55}{90} \times 100\% = 61,111\% \text{ menurut kriteria adalah cukup.}$$

Sedangkan bila disusun secara rinci adalah :

1. Peta , gambar , bagan , grafik adalah baik sekali.
2. Sketsa , poster dan diagram cukup.
3. Kartun , karikatur , dan komik adalah kurang sekali.

Tabel 4.7

**PROSENTASE KADAR PEMANFAATAN MEDIA BELAJAR IPS-SD
KELAS IV SEKECAMATAN JOMBANG**

NO	BENTUK MEDIA	MEDIA TIGA DIMENSI		
		F	N	%
1.	Mock Up	0	10	0
2.	Diorama	1	10	10
3.	Ritatoon	0	10	0
4.	Rotatoon	0	10	0
5.	Standar Lembar Balik	3	10	30
6.	Globe	10	10	100
	JUMLAH	14	60	23,333

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa kelas iv SD sekecamatan Jombang kadar pemanfaatan media belajar tiga dimensi adalah kurang baik.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{14}{60} \times 100\% = 23,333\% \text{ (kurang sekali)}$$

Sedangkan bila disusun secara terperinci sebagai berikut :

1. Globe adalah baik sekali (100%).
2. Diorama, standar lembar balik, mock up, ritatoon, rotatoon adalah dibawah 50%, maka dalam kriteria penulis adalah kurang sekali.

TABEL 4.8

PROSENTASE KADAR PEMANFAATAN MEDIA BELAJAR IPS - SD

KELAS IV SEKECAMATAN JOMBANG

NO	BENTUK MEDIA	MEDIA PROYEKSI		
		F	N	%
1.	OHP	1	10	10
2.	Opaque Proyektor	0	10	0
3.	Slides	1	10	10
4.	Film Strips	0	10	0
JUMLAH :		2	40	5

Pada tabel di atas, peneliti memberikan penjelasan bahwa Prosentase Kadar Pemanfaatan Media Belajar bentuk Media Proyeksi yaitu : OHP, Opaque Proyektor, Slides, dan Film Strips adalah kurang sekali.

TABEL 4.9
PROSENTASE KADAR PEMANFAATAN MEDIA BELAJAR IPS-SD
KELAS IV SEKECAMATAN JOMBANG

BENTUK MEDIA	MEDIA	LINGKU	NGAN
	F	N	%
LINGKUNGAN	10	10	100

Pada tabel 4.9 dalam prosentase pemanfaatan media belajar IPS-SD di kelas IV adalah baik sekali.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\% \text{ (baik sekali).}$$

TABEL 4.10

**PROSENTASE KADAR PEMANFAATAN MEDIA BELAJAR IPS-SD
KELAS V SEKECAMATAN JOMBANG**

NO	BENTUK MEDIA	MEDIA GRAFIS		
		F	N	%
1.	Bagan	8	10	80
2.	Grafik	10	10	100
3.	Diagram	9	10	90
4.	Sketsa	8	10	80
5.	Gambar	10	10	100
6.	Poster	7	10	70
7.	Kartun/karikatur	1	10	10
8.	Komik	1	10	10
9.	Peta	10	10	100
JUMLAH		64	90	71,111

Tabel 4.10 menunjukkan bahwa prosentase kadar pemanfaatan media belajar IPS - SD di kelas V sera keseluruhan adalah baik kecuali pada pada kartun dan komik.

Sedangkan disusun secara terperinci akan terlihat :

1. Peta, gambar, grafik, diagram, sketsa, adalah baik sekali.
2. Bagan dan Sketsa adalah baik.
3. Poster adalah cukup.
4. Komik, kartun dan karikatur adalah kurang sekali.

TABEL 4.11
PROSENTASE KADAR PEMANFAATAN MEDIA BELAJAR IPS-SD
KELAS V SEKECAMATAN JOMBANG

NO	BENTUK MEDIA	MEDIA TIGA DIMENSI		
		F	N	%
1.	Mock Up	0	10	0
2.	Diorama	0	10	0
3.	Ritatoon	0	10	0
4.	Rotatoon	0	10	0
5.	Standar Lembar Balik	2	10	20
6.	Globe	10	10	100
JUMLAH :		12	60	20

Tabel diatas menunjukkan bahwa Prosentase Kadar Pemanfaatan Media Belajar IPS di SD yaitu tentang media tiga dimensi antara lain : Mock Up, Diorama, Ritatoon, Rotatoon, Standar Lembar Balik dan Globe secara keseluruhan dilihat dalam kriteria penulis dalam penilaian adalah kurang sekali.

Sedangkan bila disusun secara terperinci adalah :

1. Globe $P = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$ (baik sekali)
2. Diorama, Mock Up, Standar Lembar Balik, Ritatoon, Rotatoon adalah kurang sekali.

TABEL 4.12

**PROSENTASE KADAR PEMANFAATAN MEDIA BELAJAR IPS-SD
KELAS V SEKECAMATAN JOMBANG**

NO	BENTUK MEDIA	MEDIA PROYEKSI		
		F	N	%
1.	O H P	1	10	10
2.	Opaque Proyektor	0	10	0
3.	Slides	1	10	10
4.	Film Strips	0	10	0
	JUMLAH :	2	40	5

Pada tabel 4.12 menunjukkan bahwa prosentase Kadar Pemanfaatan Media Belajar IPS pada media proyeksi adalah kurang sekali. Karena dari keempat media proyeksi yang ada tidak ada yang menunjukkan cukup, baik maupun baik sekali.

**TABEL 4.13
PROSENTASE KADAR PEMANFAATAN MEDIA BELAJAR IPS-SD
KELAS V SEKECAMATAN JOMBANG**

BENTUK MEDIA	MEDIA LINGKUNGAN		
	F	N	%
LINGKUNGAN	10	10	100

Pada tabel 4.13 cukup jelas sekali bahwa media lingkungan yang berada di SD kelas V sekecamatan Jombang adalah baik sekali dilihat dari prosentase kadar pemanfaatan media belajar. Bila dihitung secara rinci adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\% \text{ (baik sekali).}$$

TABEL 4.14
PROSENTASE KADAR PEMANFAATAN MEDIA BELAJAR IPS - SD
KELAS VI SEKECAMATAN JOMBANG

NO	BENTUK MEDIA	MEDIA GRAFIS		
		F	N	%
1.	Bagan	7	10	70
2.	Grafik	8	10	80
3.	Diagram	8	10	80
4.	Sketsa	7	10	70
5.	Gambar	10	10	100
6.	Poster	7	10	70
7.	Kartun/ Karikatur	1	10	10
8.	Komik	3	10	30
9.	Peta	10	10	100
JUMLAH :		61	90	67,777

Menurut tabel di atas menunjukkan bahwa Prosentase Kadar Pemanfaatan Media Belajar IPS adalah cukup.

Jika disusun secara terperinci sebagai berikut :

1. Gambar, peta, diagram, dan poster adalah diatas 80% (baik sekali).

2. Grafik dan diagram diatas 70% (baik)
3. Bagan, sketsa, poster diatas 60% (cukup).
4. Komik kurang dar 50% (kurang sekali).

TABEL 4.15

PROSENTASE KADAR PEMANFAATAN MEDIA BELAJAR IPS

KELAS VI SEKECAMATAN JOMBANG

NO	BENTUK MEDIA	MEDIA TIGA DIMENSI		
		F	N	%
1.	Mock Up	0	10	0
2.	Diorama	0	10	0
3.	Ritatoon	0	10	0
4.	Rotatoon	0	10	0
5.	Standar Lembar Balik	3	10	30
6.	Globe	10	10	100
	JUMLAH :	13	60	21,666

Pada tabel 4.15 menunjukkan bahwa prosentase Kadar Pemanfaatan Media belajar Tiga Dimensi secara keseluruhan adalah kurang sekali.

Kalau disusun secara rinci sebagai berikut :

1. Globe adalah baik sekali yaitu :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\% \text{ (baik sekali)}.$$

2. Standar Lembar Balik , Rotatoon, Ritatoon, Diorama dan Mock Up adalah kurang dari 50% atau kurang sekali.

TABEL 4.16

PROSENTASE KADAR PEMANFAATAN MEDIA BELAJAR IPS-SD
KELAS VI SEKECAMATAN JOMBANG

NO	BENTUK MEDIA	MEDIA PROYEKSI		
		F	N	%
1.	OHP	1	10	10
2.	Opaque Proyektor	0	10	0
3.	Slides	1	10	10
4.	Film Strips	0	10	0
	JUMLAH	2	40	5

Pada tabel 4.16 menunjukkan bahwa prosentase Kadar Pemanfaatan Media Belajar Proyeksi yang terdiri dari : OHP, Opaque Proyektor, Slides dan Film Strips adalah 5% (kurang sekali). Menurut kriteria penulis adalah kurang sekali.

Sedangkan media yang lain adalah 0% = kurang sekali.

TABEL 4.17

PROSENTASE KADAR PEMANFAATAN MEDIA BELAJAR IPS-SD
KELAS VI SEKECAMATAN JOMBANG

BENTUK MEDIA	MEDIA LINGKUNGAN		
	F	N	%
LINGKUNGAN	10	10	10

Pada tabel 4.17 memuat media lingkungan yang menunjukkan bahwa prosentase pemanfaatan media belajar lingkungan adalah baik sekali.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\% \text{ (baik sekali).}$$

TABEL 4.18

UPAYA MENGATASI MEDIA YANG TIDAK TERSEDIA DI SD

KELAS III SEKECAMATAN JOMBANG

NO	BENTUK MEDIA	UPAYA GURU			
		JML.	US	UG	USK
1.	Bagan	7	1	3	3
2.	Grafik	7	0	3	4
3.	Diagram	7	2	4	1
4.	Sketsa	5	0	3	2
5.	Gambar	10	2	4	4
6.	Poster	4	0	3	1
7.	Kartun/ Karikatur	2	0	2	0
8.	Komik	0	0	0	0
9.	Peta	12	2	2	8
10.	Mock Up	0	0	0	0
11.	Diorama	0	0	0	0
12.	Ritatoon	2	0	0	2
13.	Rotatoon	1	0	1	0
14.	Standar Lembar Balik	2	0	0	2
15.	Globe	5	0	0	5
16.	OHF	1	0	0	1
17.	Opaque Proyektor	0	0	0	0
18.	Slides	1	0	0	1
19.	Film Strips	0	0	0	0
20.	Lingkungan	14	3	4	7
JUMLAH :		80	10	29	41

Dalam tabel 4.18 dapat dibaca sebagai berikut :

1. Pada kolom jumlah menunjukkan bahwa jumlah sekolah dasar sekecamatan Jombang yang tidak mempunyai media yang disebutkan pada samping kiri.
2. Kolom US (usaha siswa) menunjukkan bahwa media yang tidak ada di sekolah, guru menugaskan siswa untuk mengupayakan agar tersedia media yang diinginkan.
3. Kolom UG (usaha guru) menunjukkan bahwa media yang tidak tersedia di Sekolah Dasar adalah guru yang mengupayakan agar tersedia media tersebut (disamping kiri).
4. Kolom USK (usaha Sekolah) menunjukkan bahwa media yang tidak tersedia di Sekolah Dasar adalah sekolah yang mengupayakan agar tersedia media yang ada disamping kiri tersebut.
5. Kolom Jumlah paling bawah angka 80 menunjukkan jumlah media keseluruhan yang harus diupayakan.
6. Kolom jumlah US 10 menunjukkan, jumlah Upaya Siswa untuk mendapatkan media yang tidak tersedia.
7. Kolom jumlah UG 29 menunjukkan, jumlah upaya guru dalam mengusahakan media yang tidak tersedia di sekolah.
8. Kolom jumlah USK 41 menunjukkan, jumlah upaya sekolah untuk mendapatkan media yang tidak tersedia di sekolah.

Dari tabel 4.18 menunjukkan bahwa media yang tersedia keseluruhan dari 10 Sekolah Dasar sekecamatan Jombang adalah =

1. Gambar
2. Peta
3. Lingkungan

Dari tabel 4.18 upaya mengatasi media yang tidak tersedia di Sd kelas III sekecamatan Jombang diprosentasekan secara keseluruhan adalah sebagai berikut : F

$$\text{Prosentase (P)} = \frac{\text{-----}}{\text{N}} \times 100\% =$$

$$\text{Prosentase} = \frac{80}{200} \times 100\% = 40\% \text{ (media yang tidak ada di SD kelas III).}$$

$$\text{Prosentase} = \frac{10}{80} \times 100\% = 12,5\% \text{ (media yang diupayakan siswa).}$$

$$\text{Prosentase} = \frac{29}{80} \times 100\% = 36,25\% \text{ (media yang diupayakan guru).}$$

$$\text{Prosentase} = \frac{41}{80} \times 100\% = 51,25\% \text{ (media yang diupayakan sekolah).}$$

Keterangan =

1. 200 adalah jumlah media (20) kali 10 SD.
2. 80 adalah jumlah media yang tidak ada.

TABEL 4.19

**UPAYA MENGATASI MEDIA YANG TIDAK TERSEDIA DI SEKOLAH DASAR
KELAS IV SEKECAMATAN JOMBANG**

NO	BENTUK MEDIA	UPAYA GURU			
		JML.	US	UG	USK
1.	Bagan	6	1	3	2
2.	Grafik	9	0	4	5
3.	Diagram	7	3	2	2
4.	Sketsa	8	2	5	1
5.	Gambar	8	2	4	2
6.	Poster	4	1	0	3
7.	Kartu dan Karikatur	2	0	2	0
8.	Komik	3	1	1	1
9.	Peta	12	1	2	9
10.	Mock Up	0	0	0	0
11.	Diorama	1	0	0	1
12.	Ritatoon	0	0	0	0
13.	Rotatoon	0	0	0	0
14.	Standar Lembar Balik	3	0	0	3
15.	Globe	9	0	0	9
16.	OHP	1	0	0	1
17.	Coaque Proyektor	0	0	0	0
18.	Slides	1	0	0	1
19.	Film Strips	0	0	0	0
20.	Lingkungan	17	4	5	8
JUMLAH :		91	15	28	48

Dari tabel 4.19 menunjukkan bahwa media yang banyak tersedia di SD kelas IV sekecamatan Jombang adalah :

1. Grafik
2. Gambar
3. Peta
4. Globe
5. Lingkungan

Sedangkan media yang tidak tersedia (0%) adalah :

1. Mock Up
2. Ritatoon
3. Rotatoon
4. Opaque Proyektor
5. Film Strips.

Dari tabel tersebut dapat diprosentasekan sebagai berikut :

- a. Prosentase = $\frac{24}{200} \times 100\% = 45,5\%$ (jumlah media yang diupayakan dari 10 SD sekecamatan Jombang).
- b. Prosentase = $\frac{15}{91} \times 100\% = 16,483\%$ (media yang diupayakan siswa dari 10 SD sekecamatan Jombang).
- c. Prosentase = $\frac{28}{91} \times 100\% = 30,769\%$ (jumlah media yang diupayakan guru dari 10 Sd sekecamatan Jombang).
- d. Prosentase = $\frac{48}{91} \times 100\% = 52,747\%$ (jumlah media yang diupayakan sekolah dari 10 SD sekecamatan Jombang).

TABEL 4.20

UPAYA MENGATASI MEDIA YANG TIDAK TERSEDIA DI SD

KELAS V SEKECAMATAN JOMBANG

NO	BENTUK MEDIA	UPAYA GURU			
		JML.	US	UG	USK
1.	Bagan	8	1	6	1
2.	Grafik	10	0	8	2
3.	Diagram	9	3	4	2
4.	Sketsa	9	2	7	0
5.	Gambar	12	5	4	3
6.	Poster	6	2	0	4
7.	Kartun dan Karikatur	2	1	1	0
8.	Komik	3	1	1	1
9.	Peta	11	2	1	8
10.	Mock Up	0	0	0	0
11.	Diorama	0	0	0	0
12.	Ritatoon	0	0	0	0
13.	Rotatoon	0	0	0	0
14.	Standar Lembar Balik	2	0	0	2
15.	Globe	9	0	0	9
16.	OHP	1	0	0	1
17.	Opague Proyektor	0	0	0	0
18.	Slices	1	0	0	1
19.	Film Strips	0	0	0	0
20.	Lingkungan	15	2	4	9
JUMLAH :		98	19	36	43

Dalam tabel 4.20 menunjukkan bahwa media yang tersedia hampir 100% di SD sekecamatan Jombang adalah :

1. Grafik
2. Gambar
3. Peta
4. Globe
5. Sketsa
6. Diagram
7. Lingkungan.

Sedangkan media yang tidak tersedia (0%) dari 10 Sd sekecamatan Jombang adalah mock up, diorama, Ritatoon, rotatoon, Opaque proyektor, dan film strips.

Dari tabel 4.20 dapat diprosentasikan sebagai berikut :

- a. Prosentase = $\frac{98}{200} \times 100\% = 49\%$ (jumlah media yang diupayakan dari 10 SD sekecamatan Jombang).
- b. Prosentase = $\frac{19}{98} \times 100\% = 19,387\%$ (jumlah media yang diupayakan siswa dari 10 SD sekecamatan Jombang).
- c. Prosentase = $\frac{38}{98} \times 100\% = 38,77\%$ (jumlah media yang diupayakan guru dari 10 SD sekecamatan Jombang).
- d. Prosentase = $\frac{43}{98} \times 100\% = 43,877\%$ (jumlah media yang diupayakan sekolah dari 10 Sd sekecamatan Jombang).

TABEL 4.21

**UPAYA MENGATASI MEDIA YANG TIDAK TERSEDIA DI SD
KELAS VI SEKECAMATAN JOMBANG**

NO	BENTUK MEDIA	UPAYA GURU			
		JML.	US	UG	USK
1.	Bagan	7	1	5	1
2.	Grafik	8	0	5	3
3.	Diorama	6	2	3	1
4.	Sketsa	7	2	5	0
5.	Gambar	11	3	4	4
6.	Poster	6	2	0	4
7.	Kartun dan Karikatur	2	1	1	0
8.	Komik	4	1	1	2
9.	Peta	12	2	1	9
10.	Mock Up	0	0	0	0
11.	Diorama	0	0	0	0
12.	Rotatoon	0	0	0	0
13.	Ritatoon	0	0	0	0
14.	Standar Lembar Balik	3	0	0	3
15.	Globe	9	0	0	9
16.	ONP	1	0	0	1
17.	Opaque Proyektor	0	0	0	0
18.	Slides	1	0	0	1
19.	Film Strips	0	0	0	0
20.	Linglungan	15	3	5	7
JUMLAH :		92	17	30	45

Dari tabel 4.21 menunjukkan bahwa media yang hampir tersedia 100% di SD sekecamatan Jombang adalah : gambar, peta, globe, dan lingkungan.

Sedangkan media yang tidak tersedia (0%) di SD kelas VI sekecamatan Jombang adalah : mock up, diorama, rotatoon, ritatoon, opaque proyektor dan film strips.

Dari tabel 4.21 dapat diprosentasekan sebagai berikut :

- a. Prosentase = $\frac{92}{200} \times 100\% = 46\%$ (jumlah media yang diupayakan dari 10 SD sekecamatan Jombang).
- b. Prosentase = $\frac{17}{92} \times 100\% = 18,478\%$ (jumlah media yang diupayakan siswa dari 10 SD sekecamatan Jombang).
- c. Prosentase = $\frac{30}{92} \times 100\% = 32,608\%$ (jumlah media yang diupayakan guru dari 10 SD sekecamatan Jombang).
- d. Prosentase = $\frac{45}{92} \times 100\% = 48,913\%$ (jumlah media yang diupayakan sekolah dari 10 SD sekecamatan Jombang).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilaksanakan di Sekolah Dasar sekecamatan Jombang kabupaten Jombang dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dari 20 media yang tertulis dalam angket, yang dimiliki oleh Sekolah Dasar sekecamatan Jombang kabupaten Jombang hanya 16 macam media IPS, menurut kriteria penilaian sebagai berikut :

1.1. Media pengajaran IPS berupa Gambar, peta, globe dan lingkungan untuk SD kelas III, IV, V, VI nilainya adalah baik sekali. Begitu juga untuk media grafik kelas IV, V, VI juga baik sekali.

1.2. Media bagan untuk kelas V, poster untuk kelas IV, sketsa untuk kelas V kriteria penilaiannya adalah baik.

1.3. Media sketsa untuk kelas IV, dan V penilaiannya adalah cukup.

1.4. Media poster kelas III penilaiannya adalah kurang.

1.5. Media kartun dan karikatur, komik, mock up, diorama, ritatoon, rotatoon, standar lembar balik, OHP dan slides nilainya adalah kurang sekali.

1.6. Media yang tidak ada di Sekolah Dasar sekecamatan Jombang yaitu :

Mock up, diorama, Opaque proyektor, dan film strips.

2. Kadar pemanfaatan media belajar IPS di Sekolah Dasar sekecamatan Jombang adalah :

Kelas III media grafis nilainya kurang, media tiga dimensi nilainya kurang sekali, media proyeksi nilainya cukup, dan media lingkungan nilainya baik

sekali.

Kelas IV untuk media grafis nilainya adalah cukup, media tiga dimensi nilainya adalah kurang sekali, media proyeksi nilainya kurang sekali, dan pada lingkungan nilainya baik sekali.

Kelas V untuk media grafis nilainya baik, media tiga dimensi nilainya kurang sekali, media proyeksi nilainya kurang sekali, dan untuk media lingkungan nilainya adalah baik sekali.

Kelas VI : untuk media grafis nilainya cukup, media tiga dimensi nilainya kurang sekali, media proyeksi nilainya kurang sekali, media lingkungan nilainya baik sekali.

3. Upaya untuk mengatasi media IPS yang tidak tersedia di Sekolah Dasar sebagai berikut :

3.1. Upaya siswa untuk mengatasi media yang tidak tersedia di kurang sekali.

3.2. Upaya guru untuk mengatasi media yang tidak tersedia kurang sekali.

3.3. Upaya sekolah untuk mengatasi media IPS yang tidak tersedia di sekolah kurang.

B. SARAN -SARAN

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan peneliti yang telah dikemukakan terdahulu, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut :

- 1.1. Agar dapat mengupayakan sendiri media belajar IPS yang tidak tersedia di di sekolah secara mandiri.
 - 1.2. Perlu berusaha memahami tentang penggunaan media belajar IPS khususnya dan cara-cara pembuatannya.
 - 1.3. Supaya memanfaatkan media belajar yang tersedia di sekolah secara tepat guna dan hasil guna.
2. Kepada Kepala Sekolah Dasar sekecamatan Jombang peneliti menyarankan :
 - 2.1. agar dapat mengupayakan keberadaan media belajar yang dibutuhkan di setiap mata pelajaran.
 - 2.2. Dalam pengadaan media belajar dapat memanfaatkan mata pelajaran ketrampilan atau bekerja sama dengan BP3 misalnya.
3. Kepada Kandepdikbudkab Jombang peneliti menyarankan :
 - 3.1. Perlu adanya penatara-penataran mengenai cara penggunaan media maupun cara pengadaannya secara mandiri.
 - 3.2. Unsur mengatasi media yang tidak terjangkau daya belinya oleh sekolah, perlu mendapatkan bantuan secara rutin dalam setiap tahun anggaran.
4. Penelitian tentang media belajar agar lebih ditingkatkan, demi terlaksananya proses belajar mengajar yang baik dan hasil belajar yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ary, Donald, Lucy Cheser Jacobs, Asghar Razavich (1985). Introduction to research. New York ; Holt, Penchart and Winston.
2. Daldjoni. N. (1981 :7). Dasar-dasar Ilmu Pengetahuan Sosial. Bandung ; Alumni.
3. Garis-garis Besar Haluan Negara Republik Indonesia 1983-1988. 1983 Surabaya : Sinar Wijaya.
4. Gay, LN. (1987). Educational Research Competencies for Analysis and Application. Columbia : Merrill Publishing Company.
5. Ketetapan-ketetapan MPR 1978. Surabaya : Sinar Wijaya.
6. Ketetapan-ketetapan MPR Republik Indonesia 1988-... 1988. Surabaya : Apollo.
7. Kosasih Djahiri (1978 /1979). Pengajaran Studi Sosial IPS, Dasar-dasar Pengertian, Metodologi, Model Belajar Mengajar Ilmu Sosial. Bandung : LPP IPS FKIS- IKIP Bandung.
8. Kurikulum Pendidikan Dasar (1993). Landasan Program dan Pengembangan. Depdikbud Jakarta.
9. Laksmi Prihantoro. (1989). Manusia dan lingkungan hidup. FPMIPA IKIP Bandung.
10. Masnur Muslich (1994 :61). Dasar-dasar Pemahaman Kurikulum 1994. Penuntun bagi guru, Kepala Sekolah, Administratur Pendidikan dan Mahasiswa keguruan. YA 3. Malang.
11. Moore, Gary W. (1983). Developing and Evaluating Educational Research. Boston : Little, Brown and Company.
12. Muhammad Dimyati (1989: 103). Pengajaran Ilmu-ilmu Sosial di Sekolah : Bagian integral Sistem Ilmu Pengetahuan. Depdikbud Dirjen Dikti, PPLPTK. Jakarta.
13. Nana Sudjana dan Ahmad Rifai. (1989). Teknologi Pengajaran. Bandung : Sinar Baru.

14. Nana Sudjana dan Ahmad Rifal. (1991). Media Pengajaran. Bandung : Sinar Baru.
15. Oemar Hamalik. (1992). Media Pendidikan. Bandung : Alumni.
16. Rohman Natawijaya. (1979) . Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum Alat Peraga dan Komunikasi Pendidikan. Jakarta : Depdikbud -DPGT
17. Suardi Sapani. (1982). Media Pandang Sederhana yang Perlu Dimanfaatkan Dalam Pendidikan Bahasa Indonesia Khususnya. Bandung : FKSS IKIP Bandung.
18. Suharsimi Arikunto. (1992). Prosedur Penelaahan Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta : PT Rineka Cipta.
19. Van Dalen Deopold N (1979). Under Ending Educational Research Sech : and Introduction. New York : Me Grav Hillbook Company.

UNIVERSITAS TERBUKA

BERITA ACARA



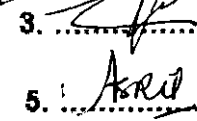
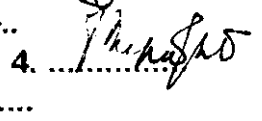
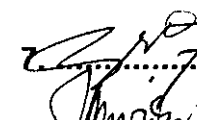
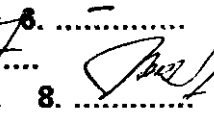
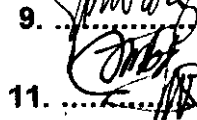
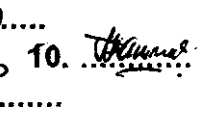
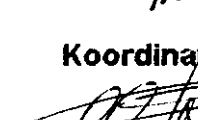


PENYELENGGARAAN SEMINAR AKADEMIK

Pada hari ini Sabtu.....tanggal ...Delapan.....
 bulanJuli tahun Seribu Sembilan Ratus Sembilan Pu-
 luh Enam.....
 telah diselenggarakan Seminar Akademik di lingkungan Dosen PGSD
 Universitas Terbuka UPBJJ Surabaya - Koordinasi Jombang :

Waktu : pukul09.00..... s/d 12.00.... WIB.....
 Tempat : Kantor UT di Jombang.....
 Alamat : Jl. Dr. Sotomo 75 Jombang
 Jumlah Peserta : 10
 Penyaji Makalah : Drs. Dwi Sambada S.Pd
 Judul Makalah : Pemanfaatan Media Belajar IPS Dalam Proses
 Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar di Kacama-
 tan Jombang Kabupaten Jombang
 Moderator : Dra. Barokah Widuryekti S.Pd

Daftar Hadir

1. Drs. Shamin Poerwosarono
2. Drs. Aly Fauzi AS.
3. Drs. Zainul Ikhsan
4. Dra. Sri Tresnaningsih
5. Dra. Wuwuh Asriningsih
6. Dra. H. Suparti
7. Drs. Sugiran
8. Drs. Abdul Fasih
9. Dra. Barokah Widuryekti
10. Drs. Pramonoadi
11. Drs. Dwi Sambada

1.  2. 
 3.  4. 
 5.  6. 
 7.  8. 
 9.  10. 
 11. 

Koordinator,


Drs. Shamin Poerwosarono
 NIP : 130 057 665

INSTRUMEN PENELITIAN

PETUNJUK :

1. Dibawah ini ada sejumlah pertanyaan yang berkenaan dengan Media Belajar IPS di Sekolah Dasar yang meliputi :
 - a. Media Grafis
 - b. Media Tiga Dimensi
 - c. Media Proyeksi
 - d. Media Lingkungan
2. Bapak/Ibu/Sdr. Dimohon untuk memberikan tanda ceklis (V) pada kolom yang tersedia, sesuai dengan keadaan sekolah yang sebenarnya.
3. **Kelompok I**
Tentang Media Belajar IPS apa saja yang tersedia di Sekolah
- Kelompok II**
Tentang Media Belajar IPS apa saja yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran siswa Sekolah Dasar Bapak/Ibu.
- Kelompok III**
Tentang upaya mengatasi Media belajar IPS yang tidak tersedia disekolah diupayakan oleh siapa : Upaya Siswa (US)
Upaya Guru (UG) atau
Upaya Sekolah (USK)
4. Pengumpulan data ini tidak ada sangkut pautnya dengan jabatan/ status Bapak/Ibu/Sdr. Oleh sebab itu tidak perlu membubuhkan nama (anonim).

Nama Sekolah :
Kelas : III / IV / V / VI *

* coret yang tidak perlu

PERTANYAAN KELOMPOK 1

- Media Belajar IPS apa saja yang tersedia di Sekolah Dasar Bapak/Ibu?

PERTANYAAN KELOMPOK 2

- Media belajar IPS apa saja yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran siswa Sekolah Dasar Bapak/Ibu?

PERTANYAAN KELOMPOK 3

- Diupayakan oleh siapa media belajar IPS yang tidak ada di Sekolah Dasar Bapak/Ibu?

Upaya Siswa (US) - Upaya Guru (UG) - Upaya Sekolah (USK)

No.	Bentuk Media	JAWABAN				
		KELP.1	KELP. 2	KELOMPOK 3		
				US	UG	USK
1	Bagan					
2	Grafik					
3	Diagram					
4	Sketsa					
5	Gambar					
6	Poster					
7	Kartun/karikatur					
8	Komik					
9	Peta					
10	Mock Up					
11	Diorama					
12	Rotatcon					
13	Rotatcon					
14	Standar Lembar Balik					
15	Globe					
16	OHP					
17	Opaque Proyektor					
18	Slides					
19	Film Stripes					
20	Lingkungan					

KETERANGAN :

Media Grafis	Nomor : 1 - 9
Media Tiga Dimensi	Nomor : 10 - 15
Media Proyeksi	Nomor : 16 -19
Media Lingkungan	Nomor : 20

**LEMBAR PENGAMATAN
PENGUNAAN MEDIA BELAJAR IPS**

1. Identitas : a. Nama Sekolah :
- b. Kelas / Jam :/
- c. Hari/ tanggal :/.....
- d. Nama Guru :
2. Materi Pelajaran :
- a. Pokok Bahasan :
- b. Sub Pokok Bahasan :
3. Media Pengajaran yang digunakan :
4. Media pengajaran diperoleh dari :
5. Kesesuaian dengan materi pelajaran *
 - a. Sesuai b. Kurang sesuai c. Tidak sesuai
6. Kehadiran media pengajaran bagi siswa didik *
 - a. Sangat membantu
 - b. Membantu
 - c. Cukup membantu
 - d. Kurang membantu
 - e. Tidak membantu
7. Penggunaan media belajar oleh guru*
 - a. Baik b. Cukup c. Kurang
8. Catatan lain-lain :
-
-
-



**DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KABUPATEN JOMBANG
KANTOR KECAMATAN JOMBANG
Jl. Pattimura No. 3 Jombang**

S U R A T I Z I N

Nomor : 107 / IO4.12.1 / U / 96

Saya yang bertanda tangan dibawah ini ,

N a m a : R.SUGIHONO.PS,BA

N I P : 130 277 747

Pangkat/Golongan : Penata , III/

J a b a t a n : Kepala Kander Dikbud Cam.Jombang

dengan ini memberi izin kepada Saudara ,

N a m a : Drs.DWI SAMBADA S.Pd

Pangkat/Golongan : Asisten Ahli Madya , III/a

J a b a t a n : Dosen FKIP UT UPBJJ Surabaya di Jombang

untuk menyebarkan angket dalam rangka penelitian yang berjudul :

"Pemanfaatan Media Belajar IPS Dalam Proses Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Jombang Kabupaten Jombang " kepada Guru-guru Sekolah Dasar kelas III,IV,V,VI di wilayah kecamatan Jombang pada tahun pelajaran 1996/1997 . Pelaksanaanya tanggal 22 s/d 27 Juli 1996. Kepada SD yang dijadikan sampel penelitian mohon dapat membantu dalam pelaksanaanya .

Adapun sekolah yang akan dikunjungi tersebut dibawah ini :

1. SDN Jombatan I
2. SDN Jombatan III
3. SDN Jombatan IV
4. SDN
5. S
- 6.